

# Parcours Objets du quotidien

## Musée Le Secq des Tournelles

### Présentation du musée

Ce musée abrite, dans une ancienne église gothique, la plus importante collection publique de ferronnerie ancienne du monde. Six mille pièces, de provenance essentiellement européennes, y sont exposées. Elles permettent d'étudier l'art du fer de l'époque gallo-romaine jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle.

Cette collection a été réunie par un photographe, Louis-Henri Le Secq des Tournelles (1818-1882) et enrichie par son fils Henri Le Secq des Tournelles (1854-1927).

Louis-Henri Le Secq des Tournelles a été l'un des premiers à être chargé, par Prosper Mérimée, de mener une campagne photographique pour documenter les monuments historiques. C'est dans ce cadre qu'il remarque et collectionne les pièces de fer forgé. Contrairement à la grande majorité des collectionneurs d'objets en fer, il ne s'intéresse pas aux armes mais aux outils, aux petites pièces et surtout aux pièces de maîtrise, fabriquées par un compagnon pour pouvoir passer maître, appelées aussi chefs-d'œuvre.

Son fils Henri offre la collection à la ville de Rouen, berceau de sa famille, qui met à disposition l'église St Laurent (XV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècle). L'inauguration a lieu en 1921 dans cette église désaffectée et mutilée lors de la Révolution, acquise par la ville de Rouen en 1893 puis restaurée.

La collection est composée, entre autre, d'un grand nombre d'enseignes, de grilles en fer forgé, de serrures, de clefs, de cadenas, d'outillages divers, d'objets de la vie domestique, d'accessoires de costume, de fournitures d'ameublement, d'objets d'art, de mobilier, de bijoux.

### Présentation du parcours et approches de la thématique

Ce parcours « objets du quotidien » s'inscrit dans les nouveaux programmes « histoire des arts » qui incluent, parmi les six grands domaines artistiques, une partie sur les « arts du quotidien ». Il présente des pistes pédagogiques en arts plastiques, en histoire et en lettres.

Le musée du Secq des Tournelles présente une collection extrêmement riche pour cette thématique. Mais avant de présenter des pistes concrètes, voici quelques problématiques intéressantes qui pourront sous-tendre tout travail avec une classe :

- La question de **l'artisan/artiste** ? L'artisan est celui qui travaille à la main, aucun des objets exposés n'est industriel, chaque objet est unique, et révèle une production de très haut niveau. Pourtant aucun objet n'est signé. Cela marque donc une différence avec ceux qu'on nomme artiste.
- Notion de **corporation** : mot utilisé pour désigner les différentes communautés de métiers qui avaient été instituées dans les villes françaises depuis le Moyen Âge. Ancêtre du compagnonnage qui fera apparaître le concept du « chef-d'œuvre ». La maîtrise désigne le compagnon qui a montré, par son chef-d'œuvre, la capacité d'exercer un métier à son compte, c'est-à-dire en vendant publiquement sa production, en employant des compagnons et en formant des apprentis. **Le chef-d'œuvre** est, au sens propre, la première œuvre qu'un compagnon a réalisée seul et qui est d'une qualité suffisante pour mériter d'être proposée à la vente comme œuvre du métier.

- **Comment l'objet du quotidien devient-il œuvre d'art exposée dans un musée ?** Il faut parler de sa haute technicité, des matériaux employés ainsi que de la virtuosité de sa confection. Pourtant l'œuvre n'est pas signée (sauf pour les serruriers) elle acquiert ainsi une sorte d'autonomie et c'est sa seule présence dans la collection (elle a été choisie par le collectionneur pour sa qualité, son unicité...) qui fait d'elle une œuvre d'art. On peut aussi envisager cette question sous l'angle du collectionneur qui, par l'intérêt qu'il porte aux objets qu'il amasse ou qu'il expose, ferait d'eux plus que des objets du quotidien.

## Activités du quotidien et objets associés

Vous pouvez, notamment avec les cycles 2 et 3, aborder les objets du quotidien en fonction de leur utilité dans l'espace et des types d'activités qui leur sont associés.

### I. Espace public : les objets de la rue et de la ville

- A. Les enseignes
- B. Les grilles et pentures
- C. Les heurtoirs, clés et serrures

### II. Espace privé : les objets domestiques

- A. Cuisiner (instruments de l'âtre, grils, crémaillères, couronnes d'office...)
- B. Manger et boire (couverts, casse-noix, moulins à café, cafetières, tire-bouchons...)
- C. S'éclairer (lanternes, chandeliers, éteignoirs...)
- D. Se parer (bijoux, châtelaines, boucles de ceinture...)
- E. Fumer (pipes, tabatières...)
- F. S'occuper des travaux domestiques (fers à repasser, navettes, dés à coudre, rouets...)
- G. Ranger ses affaires et voyager (les coffres et nécessaires de voyage)

## Pistes pédagogiques

### À partir des grilles

Ce sont des ouvrages à claire-voie (qui laissent passer des vides, des jours) qui sont destinés à protéger de la chute ou à interdire l'accès, tout en laissant passer le regard et la lumière. Le fer forgé est un matériau tout à fait adéquat pour ces réalisations : c'est en effet le moins coûteux des métaux et sa résistance est plus importante que celle du bois. Par ailleurs, il se prête, mieux que la pierre, aux effets de claire-voie.

Quelques œuvres :

*Porte du chœur de l'abbaye d'Ourscamp, 1202, chef-d'œuvre de l'art roman*

*Défense de fenêtre à décor de cœurs, XV<sup>e</sup> siècle*

*Élément de grille à quadrilobes et à pointes, XVI<sup>e</sup> siècle*

*Imposte de grande porte, XVIII<sup>e</sup> siècle*

En arts plastiques :

1- la notion d'**entrelac** : entrelacer lignes et formes dans un but ornemental et solidaire.

Travailler la notion de trait (différentes qualités du trait : épais, souple, modulé, brisé, cassé, sensible...), de plein et de délié.

Trouver deux systèmes de traits et les entrelacer le plus régulièrement possible pour couvrir une surface (le support de la feuille).

Références : Henri Matisse, calligraphie arabe, A. Martin, François Morellet

2- la notion de **motif décoratif** (défense de fenêtre à décor de cœur, grille du jubé de la cathédrale de Rouen, XVI<sup>e</sup>), avec l'idée de symétrie et de répétition. De fond et forme.

Papiers colorés, feutres ou peinture : découper une forme dans un carré de fond coloré. Positionner la forme obtenue sur un carré d'une autre couleur. Positionner le fond découpé sur un carré de même couleur que celui qui sert de fond à la forme. Obtention d'un « motif » à varier selon les contraintes : complexités des formes découpées (figuratives ou abstraites), surface à couvrir.

Références : Henri Matisse, les pavages de plans (carreaux de l'Alhambra de Grenade), Claude Viallat et Support/surface, le Pop art, Simon Hantaï

3- la notion de **quadrillage visuel** : ne voir que par « morceaux »

Qu'est ce qui se cache derrière la grille ? (Possibilité de laisser « dépasser » quelques indices).

Former une « grille naturelle » (feuillages, tentures, éléments divers)

Références : Henri Cueco, *Chiens sur une grille*, 1976

En histoire et en lettres :

- Imaginer une rue au Moyen Âge ou à l'époque moderne à partir des enseignes exposées, des grilles et des serrures.
- Une visite des rues médiévales de Rouen complétera facilement une visite du musée tout en s'intégrant dans une étude de l'histoire de Rouen.

**À partir des enseignes :**

L'enseigne, marque extérieure de propriété ou d'industrie, est fixée à un bâtiment et doit être visible de la rue pour informer le passant sur l'exercice d'une profession, la nature d'un commerce, l'identité d'un propriétaire. Présente au Moyen Âge, elle prolifère au XVIII<sup>e</sup> siècle et certaines deviennent même tellement imposantes qu'elles peuvent causer certains désagréments : gêner l'éclairage des rues, menacer de tomber lors de coups de vent, d'où la publication d'édits royaux du XVIII<sup>e</sup> siècle interdisant les enseignes pendantes.

À noter plus particulièrement les enseignes de *L'Arbre sec* (XVII<sup>e</sup> siècle), de serrurier dite « à la Levrette » (XVIII<sup>e</sup> siècle), ainsi que celles des auberges « *Le Bon coin* » (XVIII<sup>e</sup> siècle) ou *L'Homme armé* (XIX<sup>e</sup> siècle).

En arts plastiques :

1- la notion d'**arabesques** : ligne souple décorative.

*Tracer une enseigne sans relever le crayon du support. Considérer les traits « parasites » comme équivalents aux traits « voulus » (tous les repasser à l'encre, par exemple).*

*Camoufler une enseigne grâce à sa potence.*

*Imaginer que l'établissement cité par l'enseigne soit un personnage : quelle allure aurait-il ? Quelle allure aurait toute sa famille ?*

*Imaginer une police de caractère qui imite les éléments de l'enseigne.*

Références : Panneaux indicateurs art décoratif (Métropolitain, Paris, typographie « nouille », enseignes art déco, photographies de Karl Blossfeld)

2- l'idée de **blason, d'écusson** : étudier les différentes représentations. Proposer une version en couleur des blasons étudiés : trouver une fonction symbolique aux couleurs.

3- Sens écrit, sens visuel. **Lisibilité/ visibilité.** C'est le rapport de la lettre (écrite ou imagée) et l'image qui se joue ici.

*Écrire un mot en faisant comprendre ce qu'il exprime (Dessinez en écrivant / Écrivez en dessinant). Écrire votre prénom en exprimant vos centres d'intérêt.*

Références : calligrammes (Guillaume Apollinaire, DADA) ; Giuseppe Arcimboldo, *Allégorie des 4 saisons, Le Bibliothécaire* ; alphabets anthropomorphiques (époque gothique).

Du sens au signe : *À partir d'un dessin figuratif, aboutir à un signe visuel abstrait. Inventer une nouvelle écriture.*

Références : idéogrammes, évolution des logos selon le design (exemples : logo Renault à partir d'une calandre, Peugeot à partir d'un lion, caisse d'épargne à partir d'un écureuil, etc.)

En histoire et en lettres :

L'enseigne a pour fonction d'alerter, d'attirer puis de retenir le passant et enfin de se fixer dans sa mémoire. Pour y parvenir, elle utilise les formules les plus diverses (images, jeux de mots, devises, calembours, rébus, ...)

- *Découvrir les jeux de mots des enseignes et imaginer à qui elles appartenaient, ce qu'elles représentaient. Exemple : enseigne à la hache d'or qui illustre un jeu de mot. La hache d'or suspendue à la potence se dit l'H d'or dans un cartouche et se prononce l'âge d'or ; Au puissant vin, enseigne de débit de boisson reposant sur le jeu de mots « au puits sans vin », Paris XVIII<sup>e</sup>*
- *Imaginer de nouvelles enseignes avec le même type de langage : occasion de jouer avec les mots*
- *Créer une enseigne pour leur classe : que faut-il mettre en valeur ? Son niveau, son ambiance, sa situation, ses représentants... Trouver des objets ou des mots pour la caractériser et réaliser l'enseigne avec des matériaux moins lourds et moins contraignants.*

Les enseignes sont une forme d'expression populaire, d'art de la rue, qui s'adressait à l'imagination d'un public empreint de traditions mais qui ne savait pas lire.

- *Imaginer des enseignes images pour les différents métiers exercés, par exemple, par les parents de chacun des élèves. Que serait l'enseigne d'un informaticien ? D'un professeur, d'un maçon...*

### **À partir des serrures, clefs, coffres :**

Ce sont, pour la plupart, des pièces de maîtrise qui n'avaient pas de fonction utilitaire mais qui étaient réalisées pour la beauté de l'art (l'ouvrier faisait d'abord la clé puis la serrure autour de la clé).

Quelques œuvres :

*Serrure pince voleur, fin XVII<sup>e</sup> siècle*

*Clef à secret du duc Christian-Louis II de Mecklembourg-Schwerin (1683-1756), XVIII<sup>e</sup> siècle*

*Petite-porte de coffre-fort, XIX<sup>e</sup> siècle*

*Serrure à combinaison avec les emblèmes du soleil et de la lune et sa clef, XIX<sup>e</sup> siècle*

En arts plastiques :

Au delà des aspects techniques et virtuoses qui peuvent être supports de pratiques pédagogiques (séances d'observation, de déduction, de compréhension...), on peut retenir différentes pistes de réflexion autour de problématiques de fond :

1- **Le contenant/le contenu**, autrement dit : **le rapport d'imbrication.** « faire la serrure d'une clé qui serait un carré, un rond, une forme définie » ; étudier les formes en creux et les formes en plein, le rapport au moulage : représenter une clé vue à plat, puis la découper et proposer une serrure vue en coupe, dans une feuille d'une autre couleur ; adapter à une

surface les modifications apportées à une autre l'adjoignant (c'est le système du puzzle), ou pour les plus grands « faire une serrure et une clé absurdes ».

Référence : serrure de chef-d'œuvre et sa clé, France, époque Louis XIV

2- la notion de **limite** qui détermine l'existence d'un trésor ou d'une richesse quelconque :

« Représenter la serrure qui montrerait ce qu'elle cache » ; « imaginer la serrure du château d'Ansel et Gretel » ; « et si mon mode intérieur avait une serrure ? »

Références : serrure de porte à vertevelle, Espagne, XV<sup>e</sup> ;

3- La question du **mécanisme**, de l'**engrenage**, de la **relation de cause à effet** : comment une action sur une forme entraîne-t-elle une réaction en chaîne. (Voir Fischli et Weiss : réaction en chaîne).

« Créer dans la classe une série d'évènements dépendants les uns des autres » ; principe des dominos et chutes en cascades : « une toute petite action se transforme par réactions en très grosse catastrophe. Imaginer/montrer/ filmer les différentes étapes »

4- la notion de **labyrinthe**, de **piège visuel**, de complexité.

« Piéger le regard du spectateur pour qu'il ne regarde pas immédiatement au bon endroit », « camoufler l'animal, l'objet, la forme sans intervenir dessus », « Perdre le spectateur »

5- la question de l'**écrin**, dont la forme intérieure est moulée sur ce qu'il protège. « Inventer un écrin pour un objet du quotidien (briquet, pièce, fer à repasser..) » ou « inventer un écrin absurde » (voir la série d'écrins de Wim Delvoye : *Étui pour un arrosoir*, 2006).

En histoire et en lettres :

Pour réaliser ces chefs-d'œuvre, les compagnons commençaient toujours par la clef pour ensuite créer la serrure. Certaines pièces exposées n'ont d'ailleurs jamais servi, elles n'étaient réalisées que pour la beauté de l'art.

- Sur le même principe, on peut fournir aux élèves la reproduction d'une œuvre d'art afin qu'ils créent le cadre et réalisent une œuvre d'art à part entière. Ou fournir la solution d'une intrigue policière et leur laisser inventer l'histoire depuis le début
- On peut aussi leur faire choisir une serrure, leur demander de la placer sur une porte de leur choix (imaginaire ou non) et leur faire raconter (oral ou écrit) ce qu'ils peuvent voir par le trou de la serrure.
- L'organisation socioprofessionnelle du Moyen Âge avec la notion de chef-d'œuvre, le travail des enfants, la hiérarchie (aide, apprenti, compagnon, maître), les tâches effectuées, les risques.
- Travailler le vocabulaire des différents types de clefs et celui de l'imaginaire qu'elles induisent, bon moyen de travailler la métaphore (clef lanterne, clef à panneton, clef bérarde, clef forée, clef à broche, clef à variures, clef à couronne...).

**À partir de objets de la vie domestique :**

On trouve au musée des ustensiles qui concernent toutes les activités pratiquées dans une habitation. De la cuisine et la table avec de nombreux objets dont des couverts, des tire-bouchons, des moulins à café, des casse-noix en passant par des objets de la maison comme des brûle-parfums, des fers à repasser, des chandeliers, des pinces... ou par des objets de l'âtre (crémaillère, chenets...)

En arts plastiques :

Formes évocatrices et zoomorphes ou anthropomorphes : « transformer l'outil en personnage ou animal plus ou moins fantastique »

« Faire une accumulation d'objets quotidiens : couvrir l'espace du support par des objets usuels ; utiliser des objets du quotidien comme composants plastiques »

Références : Arman, *L'Heure de tous*, tour de Rome, gare st lazare, Paris, 1985

En histoire et en lettres :

- *Faire imaginer aux élèves un récit dans lequel ils devraient inclure et décrire un certain nombre d'objets du musée pour travailler la description.*
- *Ecrire un texte explicatif pour faire comprendre le mécanisme et l'intérêt d'un objet choisi.*
- *Retrouver les ancêtres de nombreux objets de notre vie quotidienne mais qui ont bien évolué !*
- *À partir du choix d'un objet insolite du musée (comme ce coffre protégé par un pistolet), les élèves pourraient écrire à plusieurs des scénarios qui tourneraient autour de cet objet.*
- *À la manière de Ponge ou de Guillevic, faire écrire un poème sur un objet de leur choix en essayant d'en dégager la valeur poétique.*

### **À partir des luminaires, cages, garde mangers, couronnes d'office:**

Ici c'est l'idée de protection et de juste mesure entre les contraintes physiques (tenir debout, suspendre en équilibre, enfermer en ajourant..) et de fonctionnalité qu'il s'agit de transposer avec les matériaux usuels : faire en papier le plus grand candélabre de façon à ce qu'il tienne debout, créer un mobile avec différents matériaux : papiers, cartons, objets divers ; (trouver un moyen pour suspendre à même hauteur des objets de différents poids à partir d'un crochet commun).

### **Thématique « Art, technique et expression »**

Évoquer les techniques de ferronnerie (le fer n'est quasiment jamais utilisé à l'état pur mais traité chimiquement de façon thermique ou mécanique, ce qui modifie sa composition et sa structure afin d'en améliorer l'usage) ;

*Écrire un cartel descriptif et technique d'un objet choisi.*

- *Écrire un cartel délirant qui correspondrait à un objet en fer imaginé à partir de ce que les élèves auront appris de la technique et du vocabulaire approprié.*
- *Vocabulaire technique de la clef : anneau, bossette, tige, panneton, museau du panneton, éve en creux ou en relief, pertuis, râteau, rouet, bouterolle*
- *Étudier l'objet sous l'angle du design (luminaires, lit, tire bouchons, briquets)*
- *Étudier, à travers l'objet, les métiers associés au fer (forgeron, ferronnier, serrurier, etc.)*

**Concernant plus particulièrement le niveau 6<sup>ème</sup> en arts plastiques :** L'objet et son environnement :

Cette entrée permet d'explorer les modalités et les lieux de présentation de l'objet (exposition, installation, intégration ; le musée, la vitrine, l'espace quotidien, l'écran) et plus particulièrement le traitement (le cadre, le socle, le piédestal).

Il s'agit là de s'interroger sur les « conditions d'accession au degré d'art » de l'objet, par deux biais possibles : soit par la virtuosité technique, soit par la présentation (l'exploitation de la valeur d'exposition).

« *Rendre un objet banal, du quotidien, artistique, sans intervenir dessus* » (exploiter ici les notions de socle, vitrine, piédestal, suspension, etc.), ou, au contraire « rendre un objet de quotidien, banal, en intervenant dessus, en le modifiant ». Là, ce sera davantage les notions décoratives ou de détournement qui seront travaillées.

Référence : Salvador Dali , *Le Téléphone homard*, 1936 ; Jasper Johns, *Ale*, 1960, Marcel Duchamp, *Fontaine*, 1913 ; Marcel Duchamp, *Porte-bouteille*, 1914 ; Pablo Picasso, *La Guenon et son petit*, 1952.

## Pour aller plus loin

Tous ces travaux pourront être accompagnés de la lecture en amont ou en aval d'un livre de la littérature jeunesse dont l'histoire se déroule durant cette période. Vous trouverez ci-joint une courte liste qui a pour but de vous donner quelques exemples mais les titres dans ce domaine sont nombreux.

### Pour les élèves

- Gilles Chaillet, *Vasco*, la série de BD, Le Lombard, 2003-2005 ;

*[Vasco est le neveu du banquier Lombard Tolomei. Il est son homme de confiance et parcourt l'Europe du XIV<sup>e</sup> siècle afin de remplir les missions que lui confie son riche parent. Avec Vasco, les lecteurs découvrent un Moyen Âge insolite où l'argent a au moins autant d'importance que les armes. Les images sont superbes aux décors soignés et précis permettent de parcourir les hauts lieux de l'époque.]*

- Chantal Crétois, *Petit jean d'Angoulême*, Castor Poche, 1991 ;

*[La vie des bâtisseurs de cathédrales au début du XII<sup>e</sup> siècle.]*

- Karen Cushman, *Le Livre de Catherine*, École des loisirs, 1998 ;

*[Le journal que tient une "demoiselle" du XII<sup>e</sup> siècle est une plongée au cœur d'un Moyen Âge peu conventionnel, dans les yeux d'une jeune fille de 13 ans. Nous découvrons la vie quotidienne, la nourriture, l'hygiène, les rites religieux, le rythme des activités au fil des saisons.]*

- Nathalie Bailleux, Ginette Hoffmann, *Au temps des cathédrales*, Casterman, 2000.

*[Jehan, douze ans apprend auprès de son oncle le métier de maçon pendant la reconstruction de la cathédrale de Reims qui avait été détruite par un incendie le 6 mai 1210. La tâche est rude, mais quelle fierté de partager l'univers des bâtisseurs !]*

## VISITE AU MUSÉE DES BEAUX-ARTS

On pourra compléter une séance par une visite au musée des beaux arts afin d'appréhender comment l'art, notamment du XX<sup>e</sup>, a utilisé l'objet du quotidien pour le détourner.

Cf. Marcel Duchamp et ses ready made ou comment la représentation de l'objet est devenu un genre à part entière avec les natures mortes et les vanités.

Retrouver des motifs et des objets vus au musée Le Secq des Tournelles

Ex : fenestration en pierre représenté dans Jean II Van Coninxloo, *Sainte Catherine présente une donatrice et Saint Jean l'évangeliste*, XVI<sup>e</sup> siècle

Ex : mobilier XVIII<sup>e</sup> avec entrelacs

Ex : les natures mortes avec des bougeoirs et gourdes Willem Kalf, *Nature morte à la gourde d'argent*, vers 1645 ; les scènes de genre ; montres, cartels (Jacques Gloria, *Cartel et sa console*), *Bureau dit Mazarin*

## LEXIQUE

Clé bénarde : clef à tige pleine.

Clé forée : clef à tige creuse pour accueillir la broche de la serrure.

Clé à broche : clef forée (creuse) pour une serrure à broche.

Clé lanterne : clef de certaines serrures de maîtrise, reprenant la forme des clefs à couronne du XVI<sup>e</sup> siècle : elles sont composées d'un chapiteau ajouré surmonté d'un anneau ajouré en rosace, puis d'une « lanterne » quadrangulaire à panneaux ajourés et d'un petit couronnement en fer gravé et ciselé terminé par un bouton cordé ou par une figurine.

Clef à variures : clef apparaissant au début du XVIII<sup>e</sup> siècle dont le panneton se présente sous forme d'un chiffre ou d'une lettre, dite aussi clef à chiffre.

Étamper : imprimer une forme en relief ou en creux en frappant le métal dans une matrice en fer aciéré ou étampe.

Fer : métal naturel que l'on trouve surtout à l'état d'oxydation dans du minerai c'est-à-dire une roche contenant du fer. Pour extraire le fer du minerai, selon la méthode ancienne, il fallait casser et laver le minerai, puis le fondre dans le creuset d'un four, de façon à obtenir un lopin que l'on chauffait encore pour le marteler longuement (battre le fer) et le débarrasser de ses impuretés. Sa couleur est le gris, plus ou moins foncé selon sa pureté. Il est malléable et ductile et est le premier des métaux dans l'ordre de la ténacité.

On distingue le fer doux très malléable, qui contient peu de carbone (moins de 0,1 %), l'acier qui en contient de 0,1 % à 2 % et qui est plus résistant, et la fonte qui en contient plus de 2 % et qui perd son élasticité et devient cassante.

Fer forgé : fer travaillé à chaud, entre 900 et 1000°C au marteau et sur l'enclume.

Fonte de fer : en chauffant le minerai dans un haut fourneau, on obtient du fer carburé ou fonte de fer, matériau cassant. Cette fonte se convertit en fer si on lui enlève le carbone et la silice qu'elle contient par affinage.

Imposte : partie fixe ou mobile surmontant une porte.

Maître serrurier : L'accès au titre de maître s'accomplissait en partie par la réalisation comme chef-d'œuvre d'une serrure et de sa clef. Ces pièces de maîtrise requéraient différents savoirs aussi bien techniques qu'artistiques, tels que la forge, l'orfèvrerie, l'armurerie, l'horlogerie, l'iconographie ornementale par exemple, afin de créer des pièces à secret, aux décors délicats. La lenteur du travail, jointe à une exigence de virtuosité encourageaient l'artisan à embellir son ouvrage jusqu'au détail intérieur, invisible à l'usage. Comme toutes les corporations, celles des serruriers exigeait certaines règles : l'apprentissage durait de cinq à dix années auprès d'un maître ; suivies du compagnonnage d'environ cinq ans : puis la réalisation de la pièce de maîtrise se faisait selon les prescriptions des jurés de la corporation : si le compagnon accède au titre de maître, il peut alors ouvrir sa boutique et son atelier.

Monogramme : inscription mêlant en une composition décorative les initiales ou les lettres d'un nom.

Repousser : marteler le métal essentiellement sur sa face opposée pour obtenir un relief ornemental.

Trilobé : motif à trois lobes, réunis en trèfle.

## **BIBLIOGRAPHIE**

Les ouvrages précédés d'une \* sont disponibles à la documentation du service des publics.

- Dominique Pascal, *La Folie des outils*, Flammarion, 2002 ;
- Marie Pessiot, *Enseignes, heurtoirs, serrures. Trésors de la collection du musée Le Secq des Tournelles*, Somogy, 2001 ; \*
- Collectif, *2000 ans de vie quotidienne en France*, sélection du reader's digest, 1981\* ;
- *La Ferronnerie d'art*, Eyrolles, 1999

- Marian Campbell, *La Ferronnerie d'art*, les Editions de l'Amateur, 1997\* ;
- Raymond Lecoq, *Fer forgé et serrurerie*, Jean-Cyrille Godefroy, 1999\* ;
- Otto Schmirler, *Outils et réalisations en fer forgé*, Office du livre, 1981\* ;
- Catherine Vaudour, *Clefs et serrures, des origines au commencement de la Renaissance*, catalogue du musée Le Secq des Tournelles, fascicule II\* ;
- Gabriele Mandele, *Clefs*, Celiv, 2001\* ;
- José Antonio Ares, *Techniques du fer forgé*, Eyrolles, 2008\* ;
- Catherine Arminjon, Michèle Bilimoff, *L'art du Métal, vocabulaire technique*, éditions du patrimoine, 1998\* ;
- *L'art et l'objet au XX<sup>e</sup> siècle, un dialogue fécond*, tdc n°767, cndp, 1999\* ;
- *Le design*, tdc n°874, sceren, 2004\* ;

Sur le site du musée de Rouen, de nombreux objets de la collection du musée Le Secq des Tournelles sont présentés par type : grilles, enseignes, clés et serrures, etc.

[www.rouen-musees.fr](http://www.rouen-musees.fr)

### Ressources du musée

Le centre de documentation du service des publics est ouvert sur rendez-vous de 9h à 12h et de 14h à 17h. Vous y trouverez un grand nombre d'ouvrages généraux et spécialisés autour de l'histoire de l'art et des collections des musées, des catalogues d'exposition, etc.

### Renseignements pratiques

#### MUSÉE LE SECQ DES TOURNELLES

Rue Jacques Villon - 76000 Rouen  
Ouvert de 10h à 13h et de 14h à 18h

#### MODALITÉS ET TARIFS

Pour le confort des visites, il est nécessaire de réserver auprès du service des publics au moins **3 semaines** à l'avance.

#### Visites libres

Durée à préciser (30 élèves maximum)  
Entrée gratuite pour les groupes scolaires

#### Visites commentées

Durée : 1h      Tarif : 35 € par classe  
Durée : 1h30    Tarif : 70 € par classe

#### Ateliers (matériel fourni)

Durée : 1h par groupe de 15 enfants  
Tarifs : 45 € pour 15 enfants  
90 € pour 30 enfants

#### Visites-ateliers (matériel fourni)

Durée : 2h (1h de visite et 1h d'atelier)  
Tarif pour 15 enfants : 80 €  
Tarif pour 30 enfants : 160 €

#### RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Le service des publics est à la disposition des enseignants pour l'élaboration de projets pédagogiques personnalisés.

#### Service des publics

Esplanade Marcel-Duchamp - 76 000 Rouen  
Tél. : 02 35 52 00 62 - Fax : 02 32 76 70 90  
Courriel : [publicsmusees@rouen.fr](mailto:publicsmusees@rouen.fr)

#### Service éducatif

Laure Bernard, professeur d'arts plastiques, [laure.bernard@ac-rouen.fr](mailto:laure.bernard@ac-rouen.fr) ; Sabine Morel, professeur de Lettres, [sabinemorel@ac-rouen.fr](mailto:sabinemorel@ac-rouen.fr) ;  
Permanence les mercredis de 14h30 à 16h30  
Actualités sur le site [www.ac-rouen.fr](http://www.ac-rouen.fr)  
(documentation disponible en accédant à la rubrique « Action culturelle » par le chapitre « Ressources pédagogiques »)

